Übung 02 – Game Space / World: Level Design

Projekt: Drinkerbell (Arbeitstitel)
Genre: 2D-Top-down-Fantasy-Adventure
Grundlage für das eigene Spiel: Anforderungsanalyse „2D-Top-Down-Fantasy-Adventure“, Dokumentstand v1.1
Vergleichsspiele: *The Legend of Zelda: The Minish Cap* und *Party Hard* (2015)

1. Welche Bedeutung hat Level Design in verschiedenen Genres?

Level Design bezeichnet die Gestaltung eines **konkret spielbaren Abschnitts**: Wo können Spielende entlanglaufen? Wo stehen Hindernisse, Gegner, Objekte und Ziele? Welche Möglichkeiten werden durch diese Anordnung eröffnet oder verhindert?

- **Action-Adventure / Rätselspiel:** Räume, Wege und Hindernisse schaffen Erkundungs- und Rätselentscheidungen. Neue Fähigkeiten können bereits bekannte Orte anders nutzbar machen.
- **Stealth- / Taktikspiel:** Sichtbarkeit, Position von Figuren, Zugänge und interaktive Objekte bestimmen das Risiko verschiedener Handlungen. Timing und räumliche Planung stehen im Vordergrund.
- **Top-down-Fantasy-Adventure wie Drinkerbell:** Die Anordnung von Wegen, Gegnern, Gegenständen und Levelzielen beeinflusst, ob die Spielfigur ihren Zustand aufrechterhalten und das Ziel erreichen kann. Die Bewegung wird dabei durch den mentalen Zustand erschwert.

Für unser Projekt bedeutet das: Nicht allein die Optik einer Pixel-Tilemap zählt. Entscheidend ist, welche Handlungen an welcher Stelle möglich sind und welche Konsequenzen die Positionierung der Levelobjekte hat.

2. Konkurrenzanalyse: zwei unterschiedliche Spiele

Beispiel A – The Legend of Zelda: The Minish Cap

Screenshot aus unserer Bildvorlage: Die hochgeladene Kartenübersicht zeigt unterschiedliche Gebiete, voneinander getrennte Wege, Übergänge, Wasserflächen sowie

eine zentrale Siedlungsstruktur.



https://vgmaps.de/maps/gba/legend-of-zelda-the-minish-cap.php

Wie ist das Level Design aufgebaut?

- Unterschiedliche Gebiete sind durch klar erkennbare Wege und Übergänge verbunden.
- Gelände, Wasser und andere Hindernisse begrenzen die Bewegungsmöglichkeiten.
- Rätsel und der Einsatz von Fähigkeiten oder Gegenständen machen bestimmte Zugänge nutzbar.
- Wiederkehrende Orte erhalten eine neue Bedeutung, wenn man mit zusätzlichen Möglichkeiten zurückkehrt.

Interessante Entscheidungen durch das Level Design

1. **Hauptweg verfolgen oder einen Nebenbereich untersuchen?** Ein Umweg kann Entdeckungen ermöglichen, kostet aber Zeit.
2. **Weiter nach einem Zugang suchen oder später mit einer neuen Fähigkeit zurückkommen?** Das Level erzeugt eine erkennbare Grenze zwischen aktuell und später erreichbaren Orten.
3. **Wie lässt sich ein Hindernis überwinden?** Die Umgebung fordert dazu auf, vorhandene Spielmechaniken auszuprobieren.

Warum sind diese Entscheidungen bedeutungsvoll?

- Erkundung verändert die verfügbaren Handlungsmöglichkeiten und kann Fortschritt ermöglichen.
- Rätsel belohnen das Verständnis der Spielregeln statt nur das reine Erreichen eines Orts.
- Wege und Hindernisse machen Gebiete wiedererkennbar und geben der Orientierung einen spielerischen Zweck.

Wie werden die Entscheidungen vermittelt?

- Erkennbare Wege, Türen, Übergänge, Wasser und Geländegrenzen.
- Auffällige Objekte und Hindernisse, die zur Untersuchung einladen.
- Veränderungen in der Erreichbarkeit von Bereichen nach dem Erwerb neuer Fähigkeiten.

Wichtig für Drinkerbell: Die Idee, räumliche Hindernisse und erkennbare Levelziele miteinander zu verbinden, ist besonders relevant. *Drinkerbell* hat Levelziele und Interaktionen; eine Zelda-artige Freischaltung durch neue Werkzeuge gehört jedoch **nicht** zu den dokumentierten Kernanforderungen.

Beispiel B – Party Hard (2015)

Screenshot: Das Beispiel zeigt einen in mehrere Bereiche gegliederten Party-Level mit Figuren, Zugängen und Umgebungsobjekten.

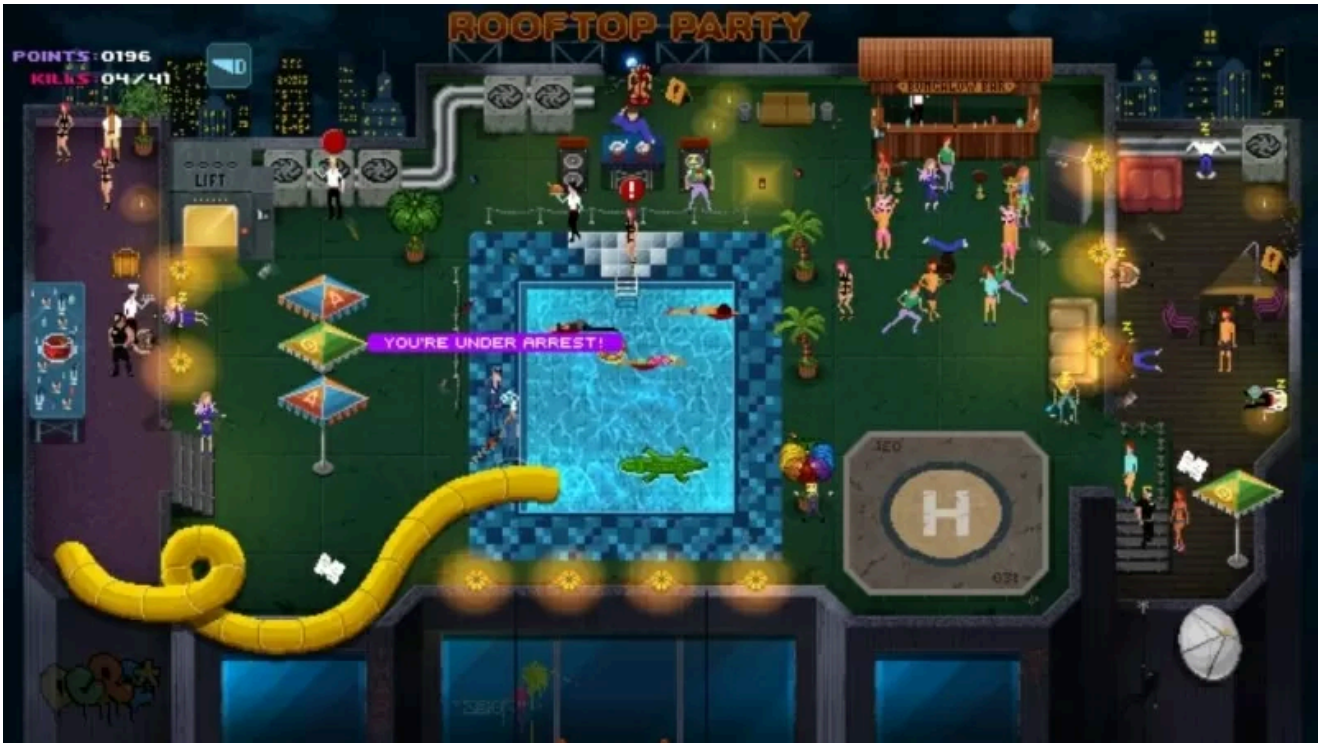


Abb. 2: Party Hard, Spielaufnahme; Quelle: TechSpot – Party Hard. Alternativer Screenshot-Nachweis auf MobyGames.

Wie ist das Level Design aufgebaut?

- Die Level sind überschaubare, zusammenhängende Szenarien, die aus mehreren Räumen beziehungsweise Teilbereichen bestehen.
- Durchgänge, Personenansammlungen und Rückzugsorte bestimmen die möglichen Bewegungswege.
- Interaktive Umgebungsobjekte können genutzt werden, um Abläufe im Level zu beeinflussen.
- Beobachtende Figuren und eintreffende Sicherheitskräfte machen Position und Timing entscheidend.

Interessante Entscheidungen durch das Level Design

1. **Eine Aktion sofort ausführen oder auf einen günstigeren Moment warten?** Die Position anderer Figuren verändert das Risiko.
2. **Direkt handeln oder ein Umgebungsobjekt nutzen?** Verschiedene Orte eröffnen verschiedene taktische Möglichkeiten.
3. **Welchen Weg zum nächsten Bereich nehmen?** Die gewählte Route beeinflusst, wie wahrscheinlich eine Entdeckung oder Konfrontation ist.

Warum sind diese Entscheidungen bedeutungsvoll?

- Fehler können eine Reaktion anderer Figuren auslösen und die Lage im gesamten Level verändern.
- Die Umgebung ist nicht nur Kulisse: Positionen und Objekte entscheiden über die Erfolgsaussichten einer Handlung.
- Das gleiche Level lässt verschiedene Vorgehensweisen zu; Handlungsfolge und Zeitpunkt sind relevant.

Wie werden die Entscheidungen vermittelt?

- Aus der Vogelperspektive sind Räume, Eingänge, Figuren und interaktive Objekte räumlich einzuordnen.
- Figuren reagieren sichtbar auf Ereignisse und verändern damit die Situation.
- Wiederkehrende grafische Hinweise unterstützen das Erkennen von Interaktionsmöglichkeiten und Gefahr.

Wichtig für Drinkerbell: Besonders übertragbar ist, dass die **Platzierung von Figuren und Objekten echte Entscheidungen erzeugt**. Das bedeutet ausdrücklich nicht, dass *Drinkerbell* ein Stealth-Spiel werden soll: Für unser Projekt geht es um Gegner, Zustandsverwaltung und die Erreichbarkeit der Kneipe, nicht um das Spielziel von *Party Hard*.

Quellen zum Vergleichsspiel: Party Hard – Steam; GameSpot – Party Hard Review; MobyGames – Spielmechaniken und Screenshots.

3. Level Design unseres Spiels: Drinkerbell

Die folgenden Angaben stammen aus der **Anforderungsanalyse v1.1**

Spielaufbau

- *Drinkerbell* ist ein pixelbasiertes 2D-Fantasy-Adventure in Top-down-Perspektive. Für die visuelle Gestaltung ist ein Tileformat von **32 × 32 Pixeln** beschrieben.
- Der spielbare Umfang ist als Abfolge mehrerer **handgestalteter Level** vorgesehen. Für das MVP sind **drei Level** angegeben; die erweiterte Planung umfasst fünf.
- In jedem Level ist eine **Kneipe als erkennbarer Zielort** vorhanden. Die Kneipen der vorherigen Level sind geschlossen; eine Interaktion führt zum nächsten Level. Die letzte Kneipe beendet das Spiel.
- Eine **mentale Anzeige** und **Lebenspunkte** beeinflussen den Fortschritt. Laut Regelbeschreibung sinkt die mentale Anzeige im Spielverlauf; das Besiegen von Gegnern verbessert sie.
- Die Fortbewegung hängt vom mentalen Zustand ab: Unterhalb des vollen Zustands nimmt das Schwanken zu. Die Bedienung sieht Richtungssteuerung und rhythmisches Flattern mit A und D vor.
- Das Dokument nennt **Gegner**, **Items**, **Interaktionen** und **Dialoge** als Bestandteile des Spielablaufs; Quick-Time-Events sind als zusätzliche Möglichkeit beschrieben.

Welche interessanten, bedeutungsvollen Entscheidungen ermöglicht das Level Design?

Entscheidung 1: Einen Gegner angreifen oder den Weg zur Kneipe fortsetzen?

- **Möglichkeit:** Auf dem Weg zum Levelziel kann eine Begegnung mit einem Gegner angenommen oder – soweit der konkrete Levelweg dies zulässt – zunächst vermieden werden.
- **Bedeutung:** Ein besiegter Gegner steigert den mentalen Zustand laut Regelbeschreibung um **10 Prozentpunkte**. Ein Treffer kann jedoch sowohl Lebenspunkte als auch mentalen Zustand kosten. Damit stehen mögliche Regeneration und Kampfrisiko gegeneinander.
- **Vermittlung:** Erkennbare Gegner im Level; sichtbare Lebenspunkte und mentale Anzeige im HUD; nachvollziehbare Rückmeldung bei Schaden und Regeneration.

Entscheidung 2: Einen Gegenstand nutzen oder für einen späteren Abschnitt aufbewahren?

- **Möglichkeit:** Die Anforderungsanalyse beschreibt auffindbare Feenschnaps-Flaschen und weitere Gegenstände mit Wirkungen auf den Spielzustand.
- **Bedeutung:** Feenschnaps erhöht die mentale Anzeige laut Regelbeschreibung um **25 Prozentpunkte** (maximal 100 %) und setzt die Zeit seit dem letzten Konsum zurück. Der Einsatzzeitpunkt beeinflusst den Zustand während der restlichen Leveldurchquerung.

- **Vermittlung:** Auffindbare Gegenstände in der Welt und Anzeige relevanter Zustände beziehungsweise des Flaschenvorrats im HUD.

Entscheidung 3: Wie wird ein Abschnitt mit verschlechterter Flugkontrolle durchquert?

- **Möglichkeit:** Der Spieler muss sein Bewegungsverhalten an den aktuellen Zustand der Fee und die räumlichen Hindernisse anpassen.
- **Bedeutung:** Durch das zustandsabhängige Schwanken können Bewegungs- und Kollisionsrisiken steigen. Die Wegführung ist somit Teil der Schwierigkeit und nicht nur eine Verbindung zwischen Start und Ziel.
- **Vermittlung:** Sichtbare Hindernisse, klar getrennte begehbare und nicht begehbare Tiles sowie die unmittelbar spürbare Veränderung der Bewegung.

Entscheidung 4: Wie erreicht man das Levelziel trotz Ressourcenverbrauch?

- **Möglichkeit:** Während der Durchquerung muss die spielende Person mit den vorhandenen Gegnern, Gegenständen und Wegen umgehen, um die Kneipeninteraktion zu erreichen.
- **Bedeutung:** Sinkt der mentale Zustand laut Regelbeschreibung unter **15 %**, tritt fortlaufend Lebenspunkteverlust auf. Der Weg zum Levelziel steht somit unter Ressourcendruck. Die Reihenfolge und Erreichbarkeit von Regenerationsmöglichkeiten wird wichtig.
- **Vermittlung:** Sichtbarer Zielort (Kneipe), HUD mit kritischem Zustandsbereich sowie die Anordnung von Gegnern und sammelbaren Gegenständen.

Hinweis zur Genauigkeit: Die Anforderungsanalyse dokumentiert noch keine bestimmten Abzweigungen, Abkürzungen oder konkreten Rätselkarten. Daher werden solche Details hier **nicht** als bereits vorhandene Level-Features behauptet.

4. Direkter Vergleich: Was lernen wir für Drinkerbell?

Perspektive	The Minish Cap	Party Hard	Drinkerbell
Hauptfunktion des Levels	Erkundung, Zugangshindernisse, Rätsel	Taktisches Ausnutzen von Räumen, Positionen und Objekten	Zielort erreichen trotz zustandsabhängiger Bewegung und Ressourcenverbrauch
Räumlich ausgelöste Entscheidung	Zugang jetzt möglich oder später erneut aufsuchen?	Wo und wann ist eine Handlung am günstigsten?	Gegnerkontakt, Itemnutzung und Wegbewältigung unter Ressourcenrisiko
Konsequenz	Fortschritt, neue Möglichkeiten, Entdeckung	Entdeckung, Reaktion der Umgebung,	Veränderung von mentalem Zustand,

Perspektive	The Minish Cap	Party Hard	Drinkerbell
		Scheitern oder Erfolg	Lebenspunkten und Levelerfolg
Vermittlung	Hindernisse, Übergänge, erkennbare Interaktionsobjekte	Räume, Figurenpositionen, sichtbare Ereignisse	Kollisionen, Gegner, Items, Kneipe und HUD

Fazit

Bei *The Legend of Zelda: The Minish Cap* erzeugt die **Erreichbarkeit von Bereichen** interessante Entscheidungen. Bei *Party Hard* sind es vor allem **Position, Timing und Umgebungsinteraktionen**. Für *Drinkerbell* steht dagegen das Zusammenspiel aus **Levelweg, Gegnerplatzierung, Regeneration und zustandsabhängiger Bewegung** im Vordergrund.

Das Level Design von *Drinkerbell* soll daher nicht nur den Weg zur nächsten Kneipe zeigen, sondern die Spielenden dazu bringen, den eigenen Zustand und die verfügbaren Möglichkeiten im Level abzuwägen. Eine Entscheidung ist dann bedeutungsvoll, wenn sie spürbare Folgen für **Überleben, Bewegungsfähigkeit oder das Erreichen des Levelziels** hat.

MDA Konkurrenzbeispiel A – The Legend of Zelda: The Minish Cap

Mechanics

- Bewegung und Erkundung einer zusammenhängenden Top-down-Spielwelt.
- Rätsel, Kämpfe sowie Gegenstände und Fähigkeiten, die bestimmte Hindernisse überwindbar machen.
- Unterschiedliche Gebiete mit Wegen, Wasserflächen, Zugängen und blockierenden Objekten.

Dynamics

- Spielende probieren Fähigkeiten an auffälligen Objekten aus und suchen nach Lösungen für Hindernisse.
- Sie entscheiden zwischen Weiterkommen auf der Hauptroute und der Erkundung optionaler Bereiche.
- Bereits besuchte Gebiete werden später erneut untersucht, wenn neue Fähigkeiten zusätzliche Zugänge eröffnen.

Aesthetics

- **Discovery:** Neugier auf bisher unerreichbare Orte und versteckte Inhalte.
- **Challenge:** Zufriedenheit beim Verstehen und Lösen von Rätseln.
- **Fantasy:** Das Gefühl, eine zusammenhängende Abenteuerwelt schrittweise zu erschließen.

Verbindung zum Level Design

Bedeutungsvolle Entscheidung: Suche ich einen anderen Weg, probiere ich eine vorhandene Fähigkeit aus oder kehre ich später zurück.
Warum bedeutungsvoll? Der Zugang zu Bereichen und damit der Spielfortschritt hängen davon ab, wie die Spielumgebung verstanden wird.
Vermittlung: Gut sichtbare Hindernisse, besondere Objekte, Übergänge und Wege zeigen an, wo eine Interaktion möglich oder ein Bereich noch unzugänglich ist.

Übertragbarkeit auf Drinkerbell: Gut erkennbare Wege, Hindernisse und Ziele unterstützen die Orientierung. Eine Freischaltung von Gebieten durch neue Werkzeuge ist dagegen keine festgelegte Kernmechanik von Drinkerbell.

3. Konkurrenzbeispiel B – Party Hard (2015)

Mechanics

- Top-down-Level mit verschiedenen Räumen und Zugängen.
- Bewegliche Figuren, die auf Ereignisse und verdächtiges Verhalten reagieren können.
- Interaktive Umgebungsobjekte und situationsabhängige Handlungsmöglichkeiten.
- Konsequenzen durch Entdeckung und Reaktionen anderer Figuren beziehungsweise Sicherheitskräfte.

Dynamics

- Spielende beobachten die Bewegungen anderer Figuren, bevor sie handeln.
- Sie nutzen unterschiedliche Wege und Positionen, um Risiken zu reduzieren.
- Sie wählen zwischen unmittelbarem Handeln, Warten oder dem Einsatz eines Umgebungsobjekts.
- Eine Aktion kann die Situation im gesamten Level verändern und eine neue Planung erfordern.

Aesthetics

- **Challenge:** Taktische Planung unter dem Risiko, entdeckt zu werden.
- **Sensation:** Anspannung in Situationen, in denen sich Figuren nähern oder eine Aktion scheitert.
- **Expression:** Verschiedene Vorgehensweisen innerhalb desselben Levels ausprobieren.

Verbindung zum Level Design

Bedeutungsvolle Entscheidung: Wo und wann führe ich eine Aktion aus, und welchen Zugang nutze ich ist bei Party Hard die Entscheidung die der Spieler zu treffen hat.
Warum bedeutungsvoll? Räume, Positionen und Figurenbewegungen verändern Risiko und den Erfolg einer Handlung.
Vermittlung: Die Top-down-Ansicht zeigt Zugänge, Personen und Gegenstände; sichtbare Reaktionen geben Rückmeldung über Konsequenzen.

Übertragbarkeit auf Drinkerbell: Die räumliche Platzierung von Figuren und Objekten kann Entscheidungen erzeugen. Drinkerbell übernimmt jedoch **kein** Stealth-Spielziel; relevant sind dort Gegnerkontakte, Gegenstände, Bewegung und der Weg zur Kneipe.

4. MDA-Analyse von Drinkerbell

Die folgenden Aussagen zum eigenen Spiel stützen sich auf die **Anforderungsanalyse v1.1**. Die Analyse der daraus entstehenden Dynamiken und Spielerlebnisse ist eine begründete Interpretation dieser Anforderungen, keine Behauptung über bereits gemessene Spielerreaktionen.

4.1 Mechanics

Raum und Fortschritt

- Pixelbasiertes 2D-Top-down-Fantasy-Adventure mit handgestalteten Leveln; der Gestaltungsentwurf nennt **32 × 32 Pixel** große Tiles.
- Drei Level im vorgesehenen MVP, fünf in der erweiterten Planung.
- Kollisionen mit relevanten Bestandteilen der Spielwelt.
- Jedes Level enthält eine Kneipe als erkennbares Ziel. Bei den früheren Kneipen führt eine Interaktion mit einer geschlossenen Kneipe zum nächsten Level; die letzte Kneipe beendet den Durchlauf.

Bewegung und Zustand

- Richtungsbewegung mit den Pfeiltasten und rhythmisches Flattern mit **A** und **D**.
- Mentale Anzeige **M = 0–100 %**, die laut Regelbeschreibung um **25 Prozentpunkte pro Minute** sinkt.
- Bei sinkendem mentalem Zustand nimmt das Schwanken der Spielfigur zu und erschwert die Richtungskontrolle.
- Unter **15 % M** verliert die Figur **ein halbes Herz je 15 Sekunden**; bei Verlust sämtlicher Lebenspunkte folgt „Game Over“.

Kampf und Ressourcen

- Gegner können bekämpft werden; ein besiegter Gegner stellt **10 Prozentpunkte M** wieder her.

- Erhaltene Treffer kosten laut Regelbeschreibung Lebenspunkte und **5 Prozentpunkte M**.
- Auffindbare Feenschnaps-Flaschen erhöhen M um **25 Prozentpunkte** (höchstens bis 100 %) und setzen die Zeit seit dem letzten Konsum zurück.
- Gegenstände und zufallsbasierte Belohnungen ergänzen die Ressourcenverwaltung.
- Lebenspunkte, mentaler Zustand und relevante Gegenstände werden im HUD dargestellt.

4.2 Dynamics

- **Abwägung von Kampf und Wegfortsetzung:** Da Gegner mentale Energie wiederherstellen, zugleich aber Schaden verursachen können, entsteht ein Konflikt zwischen Regeneration und Risiko.
- **Zeit- und Zustandsmanagement:** Weil M während der Leveldurchquerung sinkt, steigt der Druck, einen erreichbaren Zielort oder eine Regenerationsmöglichkeit zu finden.
- **Anpassung der Bewegung:** Mit zunehmendem Schwanken müssen Spielende die Steuerung aufmerksamer einsetzen. Dieselben Hindernisse können abhängig vom Zustand der Figur unterschiedlich schwierig werden.
- **Bewusstes Itemmanagement:** Der Zeitpunkt, zu dem Feenschnaps oder andere Gegenstände eingesetzt werden, wirkt sich auf den Zustand in späteren Levelabschnitten aus.
- **Zielorientierte Erkundung:** Die Kneipe bildet eine klare räumliche Orientierung. Die geschlossenen Kneipen verbinden den Abschluss eines Abschnitts mit dem Beginn des nächsten.

4.3 Aesthetics

- **Challenge (Herausforderung):** Die Verbindung aus Flugsteuerung, Zustand und Gegnern erzeugt eine Geschicklichkeits- und Ressourcenaufgabe.
- **Sensation (Spannung):** Sinkendes M und eine erschwerte Bewegung können Druck und Unsicherheit erzeugen.
- **Discovery (Entdeckung):** Handgestaltete Level, auffindbare Gegenstände und erkennbare Zielorte motivieren zur Untersuchung der Umgebung.
- **Fantasy (Fantasie):** Die spielbare Fee und die fantastische Umgebung vermitteln eine ungewöhnliche Abenteuerperspektive.
- **Narrative (Erzählung):** Die Suche nach Kneipen strukturiert den Spielverlauf. Die Anforderungsanalyse sieht eine abschließende kritische Einordnung des Alkoholkonsums vor; die Abhängigkeit soll nicht ausschließlich als positive Belohnung erscheinen.

5. MDA anhand bedeutungsvoller Entscheidungen in Drinkerbell

Entscheidung	Mechanics – vorhandene Regel	Dynamics – entstehende Abwägung	Aesthetics – angestrebte Wirkung	Vermit Level/U
Gegner bekämpfen oder weiter zum Ziel?	Sieg: M +10; Treffer können Herzen und M kosten	Regeneration gegen Kampfrisiko abwägen	Spannung, Herausforderung	Gegne Balken HUD, T
Feenschnaps jetzt nutzen oder aufheben?	Flasche: M +25 und Rücksetzen der Zeit seit dem Konsum	Zeitpunkt der Regeneration planen	Kontrolle, Unsicherheit, Erleichterung	Fundor Vorrats Zustan
Wie bewege ich mich mit verschlechtertem Zustand durch Hindernisse?	Zustandsabhängiges Schwanken und Kollisionen	Flugbewegung an Zustand und Weggeometrie anpassen	Geschicklichkeit, Anspannung	Sichtba und un wahrne Steueru
Wie erreiche ich die Kneipe rechtzeitig?	M sinkt mit der Zeit; bei M unter 15 % folgt Lebenspunkteverlust	Tempo, Gegnerkontakte und verfügbare Ressourcen gegeneinander abwägen	Dringlichkeit, Fortschritt	Erkenn Zustan räumlic von Ge

Nicht jede Zeile setzt eine bereits definierte **Weggabelung** voraus. Die Anforderungsanalyse legt die grundlegenden Spielregeln und Levelziele fest, aber keine konkreten Alternativrouten. Deshalb liegt der Schwerpunkt auf den Entscheidungen, die sich bereits aus diesen Regeln und ihrer räumlichen Anordnung ergeben.

6. Vergleich und Schlussfolgerung für das Level Design

MDA-Aspekt	The Minish Cap	Party Hard	Drinkerbell
Mechanischer Schwerpunkt	Fähigkeiten, Rätsel und Zugangshindernisse	Figurenverhalten, Positionen und Umgebungsinteraktion	Zustandsabhängige Bewe Kampf, Items, Kneipenzie
Spielerische Dynamik	Erkunden, Experimentieren, später Zurückkehren	Beobachten, Zeitpunkt und Position planen	Zustand erhalten, Kampfri und Wegdauer abwägen
Erlebnis	Entdeckung und Rätselerfolg	Taktische Anspannung	Geschicklichkeitsherausfo und Ressourcendruck
Rolle des Level Designs	Erreichbarkeit und Rätselstruktur	Risiken und Gelegenheiten im Raum	Erreichbarkeit des Ziels u Verteilung von Regenerations-/Gefahren

Fazit: In allen drei Spielen beeinflusst Level Design nicht nur die Optik, sondern die möglichen Entscheidungen. *The Minish Cap* nutzt Hindernisse und Fähigkeiten, um Erkundung zu steuern. *Party Hard* macht die Position von Figuren und Objekten zu einer taktischen Größe. Bei *Drinkerbell* verbinden sich die Anordnung von Gegnern, Gegenständen, Hindernissen und Kneipe mit einer kontinuierlich sinkenden mentalen Anzeige. Dadurch werden Entscheidungen über **Kampf, Regeneration und Fortbewegung** bedeutsam: Sie verändern die Chancen, das Levelziel zu erreichen.

grammatisch überarbeitet und Visuell aufgehübscht von KI im Zuge eines visuell besser zuordenbaren Markdowns